

ALFA RITA

by
Marc Dawson

The Angel of Death

HEWSON

CONTENTS

Programmer Profile – Marc Dawson	1
Astaroth (English)	2
Astaroth (French)	5
Astaroth (German)	8

PROGRAMMER PROFILE

MARC DAWSON

24 year old Marc Dawson started work for the legendary Imagine in Liverpool when he was 18. Since then he's written several games for now-defunct software houses Odin and Thor. Asteroth is his first production for Hewson.

Marc had the idea for Asteroth after reading Carrie by Stephen King. "It's all about powers of the mind," says Marc, "and since then I've read other Stephen King books which are more or less along the same lines." Marc's also particularly keen on the arcade-adventure format: "I enjoyed Star Wars in the arcades, but generally I don't like flight simulators and suchlike. I prefer games that are quick and easy to play; after a long day of programming you want something to relax with..."

Marc reckons Asteroth is easily his best game to date. Before that his favourite was Hypa-Ball (published by Odin), along with Nodes of Yesod and Robin of the Woods. "I prefer to forget about the stuff I did for Imagine - BC Bill and I like Boy! Some of that stuff was TERRIBLE!"

Marc does his work for Hewson through his own company, Eldritch the Cat, formed in partnership with programmer Steve Weatherill. "Yes," he agrees, "it IS a weird name! It has a rather dubious origin - there was a guitarist called Andrew Eldritch who played with a group called Sisters of Mercy. Our graphic artist did a drawing of him that later became the main sprite in Asteroth."

Marc has a few words for budding young games programmers, including some words of warning: "The trouble is, the majority of programming is just boring. Starting off is simple because you're doing the exciting part, working out all the ideas. But finishing off is very difficult. You have to fight against boredom all the time. There are a lot of programmers who go around showing people ideas or demo screens, but they only stick it out for a couple of months and never get anything finished."

Hobbies:

Squash, cricket, football, snooker, pool, photography

Likes:

Pink Floyd, Tomita, J-M Jarre, Alice Cooper, watching paint dry, good beer.

Dislikes:

Reading computer manuals, hangovers.

Favourite games:

Star Raiders on the Atari, Mule



Astaroth The Angel of Death

by Mark Dawson

LOADING INSTRUCTIONS

ATARI ST

Atari 320 ST series and 1040 ST series with disc drive if necessary. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Place disc A in the drive and press the RESET button. When prompted on screen, insert disc B and press the SPACE bar. The game will then take a few seconds to load.

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 and A2000. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Insert Kickstart if required. Insert the game disc. The game takes a few seconds to load.

NOTE: Do not remove the game disc while the game is playing.

AIM OF THE GAME

The object of the game is to travel through the catacombs of Astaroth's domain until you come to the final showdown with the lady herself.

To be able to destroy Astaroth in the final battle you will have to collect all nine of the 'mind powers' that are placed throughout the caves. Along the way you will need these powers to help you destroy Astaroth's minions and his three 'Guardians of the Soul', these take the form of a Sphinx, a three-headed Hydra and a Maelith Demon (a multi-jointed, half-human, half-serpent creature). If you do not defeat these creatures you will not have enough power to even enter Astaroth's chamber and therefore be unable to complete the game.

Once you have battled through the catacombs you can enter Astaroth's chamber to enter into a final 'battle of the minds'. In this battle the aim is to push back Astaroth's mind power (depicted by a red energy beam) using all the powers of your own mind (depicted as a blue energy beam). This is achieved by wiggling your joystick left and right as fast as possible. If you have collected all nine mind powers throughout the game and you are last enough then it is just possible to win.

If you win this battle then Astaroth is destroyed and bann'd to the Ethereal plane for eternity and victory is yours.

THE MIND POWERS

As you progress through the catacombs there are nine mind powers to be found, they are held in large bell jars and are scattered in the far corners of the levels.

They are as follows (from left to right along the caskets displayed at the top of the score panel).



1) Ozymandias: with no mind powers at all.



2) Telekenetic: Ability to move objects with your mind (used for dislodging objects from the ceiling). When activated, a ghostly hand appears on screen and to move the object. Place the hand over it and it will fall to the floor below.



3) Pyrokinetic: Ability to create fire with your mind. Used to destroy most of Astaroth's minions.



4) Telepathy: Ability to read peoples' minds (which tells you where to go next in the game).



5) Shape-shifting: The ability to change body's physical shape, in this instance to a bird.



6) Levitation: Ability to defy the laws of gravity.



7) Transmigration: Ability to move your body from one place to another (without walking).



8) Cryokinetic: Ability to freeze objects with the mind. Used to destroy any creature that is not affected by fire.



9) Night vision: Ability to see in the dark. Certain rooms will appear nearly black and it is for these rooms that you will need night vision to be able to see what lies await you within.



10) Meditation: Relaxing your mind and body to refresh yourself.

CONTROLS

Control is by joystick only.

They are as follows:

- | | |
|-------|--------------------------|
| up | = jump |
| down | = duck |
| left | = move left |
| right | = move right |
| fire | = use current mind power |

To change the current mind power the SPACE bar should be pressed and then move the joystick left/right to select which power you require from the row of ten caskets displayed at the top of the score panel. When the required power is highlighted press fire to select it.

IN GAME

To quit the current game press ESC.

- | | |
|------|--|
| F1 | = sound off |
| F2 | = music and sound affects |
| F3 | = sound effects only |
| HELP | = enter the save/load game option screen |

On option screen

- S = save current game
- L = load previously saved game
- R = return to current game

DISPLAY PANEL

From left to right the display panel selections are as follows:

1. The row of caskets holding the mind powers selected by pressing the SPACE bar.
2. Mind Power — depicted as a decaying brain. If the brain decays fully then Ozymandias loses one of his five lives.
3. East — West compass. Tells you how far from the centre of the catacombs Ozymandias is located (in an East — West direction).
4. Lives indicator: Tells you how many of Ozymandias's five lives are remaining (depicted as a skull).
5. North — South compass: Tells you how far from the centre of the catacombs Ozymandias is located (in a North — South direction).
6. Clock: Shows how much time has elapsed during the game.

ASTAROTH'S MINIONS

ANACONDAS

These need no lengthy explanation or description, just to say that their venom is extremely detrimental to Ozymandias's health.

IMPALEERS

These inhabit caves, caverns and similar subterranean domains. With their stony outer casing they are indistinguishable from stalactites found on cave roofs. They are attracted by noise and heat and when a living creature their position above, they will drop onto it in order to try and kill and devour it.

BLUDGEON BEASTS

These creatures are descended from the Impalers but they bear more of a resemblance to large boulders than stalactites. However they behave in a similar fashion to their 'cousins', dropping down to bludgeon you to death by its sheer weight.

GIANT BATS

The bats found in Astaroth's domain are of the vampire variety, they swoop down from the ceiling and attack ferociously with their claws and dreaded teeth.

GIANT SCORPIONS

Giant scorpions are vicious predators. They are likely to attack any creature which approaches them. They attack by firing highly toxic venom from their segmented tails which burns intensely on contact with the skin.

GIANT WORMS

Giant worms spend all of their time in a constant search of food. They attack by biting and can only be destroyed by receiving several hits to their head.



HARPIES

Harpies have the bodies of vultures but the upper torso of a woman. They are voracious carnivores and foul creatures. A harpy attacks with her vulture claws, attempting to rip the throat of their foes.

TORTURED SOULS

These are all that is left of previous unrepentant adventurers who sought to destroy Astaroth. They take the physical form of a severed head or a decaying skull and attack by sucking the powers of the mind.

BEHOLDER



These appear as giant swollen eyeballs. They feed on the power of the mind and if they come in to contact with Ozymandias he will lose a large proportion of his mind energy.

FIRE ELEMENTALS



Fire elementals are terrible to behold and are fierce creatures. They set fire to any inflammable material they touch causing great damage. They are checked by ice or water.

WATER ELEMENTALS



These creatures consist of a considerable volume of water (or watery liquid). They attack by flung scabbals at their enemies or alternatively they attempt to drown them by crashing into them destroying themselves in the process.

ASTAROTH'S GUARDIANS OF THE SOUL

SPHINX



These foul mutations have the body of a large lion and the upper torso of a woman. They attack their prey by vomiting at them, the gastric juices from their stomachs burning the prey like acid.

THREE HEADED HYDRA



These are the most horrible of the dragon family. They are pure evil and attempt to destroy any creature who dares to enter their domain. They can only be destroyed by destroying all of their heads.

MARILITH DEMON



These are female demons in the shape of a multi-armed female atop the body of a great snake. They have six arms all able to use a weapon. The favoured being swords and battle axes. They also possess the mind power of pyrotechnics as a form of attack.

OBSTACLES AND TRAPS

Along the way Asteroth has left several traps and obstacles to keep the unwanted out of his lair.

They are:

ICE WALLS

These are unpassable unless Ozymandias possesses the pyrotechnic mind power which he can use to melt them.

STONE WALLS

These are impenetrable unless Ozymandias possesses the shape shifting mind power which allows him to fly over them.

AXES AND SPEARS

In some rooms there are axes and spears hanging from the ceiling and when you walk into the room you tread on a triggering device which releases them and they fall down. If Ozymandias is not quick enough then these weapons will fall and impale him.

GARGOYLES

These stone abominations are positioned on the ceiling of certain rooms. When they sense the presence of a human being they release a vile secretion from their mouths upon the victim below.

ACID DROPLETS

These, again, fall from the ceiling and are highly corrosive.

CREDITS

Game written and designed by Mark Dawson.

Main game graphics by Pete Lyon with additional graphics by Lloyd Baker.

Music and sound effects by Jochen Hippel of The Ion Software.

Program produced by Paul Chamberlain.

Asteroth illustration by Steve Weston.

Diagrams by Nick Davies.

Narrative by Steve Cooke.

Concept design and packaging by Sandra Cousins.

© 1989 Hewson Consultants Ltd.

The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the written permission of Hewson Consultants Ltd. All rights reserved. No responsibility is accepted for any errors.

Our policy is one of constant improvement. Therefore we reserve the right to modify any product without notice.

Hewson Consultants Ltd., 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire, OX14 4RX.

Astaroth The Angel of Death

Par Mark Dawson

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ATARI ST

Les séries Atari 520 ST et 1040 ST avec lecteur de disquettes à besoin. Nous vous conseillons de débrancher votre hardware de votre ordinateur. Mettez la disquette A dans le lecteur de disquettes et appuyez sur le bouton RESET. Quand il s'est allumé sur l'écran, introduisez la disquette B et appuyez sur le bouton d'espace. Le jeu mettra quelques secondes à se charger.

Important: N'enlevez pas la disquette B pendant le jeu.

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 et A2000. Nous vous conseillons de débrancher votre hardware de votre ordinateur. Introduisez la disquette Kickstart si besoin. Introduisez le disque du jeu. Le jeu mettra quelques secondes à se charger.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de voyager à travers les catacombes du domaine d'Astaroth jusqu'à ce que vous arriviez à l'épreuve de force finale avec la dame elle-même.

Pour être capable de détruire Astaroth au cours de la bataille finale, vous devez ramasser les neuf "pouvoirs mentaux" qui sont placés le long des grottes. Vous aurez besoin de ces pouvoirs tout au long du chemin pour détruire les serviteurs d'Astaroth et ses trois "Gardiens de l'Âme", un Sphinx, un Hydre à trois têtes et un Démon Méralith (une créature à plusieurs bras, mi-humaine, mi-serpent). Si vous n'arrivez pas à vaincre ces créatures, vous n'aurez même pas assez de pouvoir pour entrer dans les appartements d'Astaroth et serez donc incapable de terminer le jeu.

Après vous être battu dans les catacombes, vous pouvez entrer dans les appartements d'Astaroth et commencer l'ultime "bataille des esprits". Dans cette bataille, votre but est de repousser le pouvoir mental d'Astaroth (représenté par un rayon rouge d'énergie) en utilisant tous vos propres pouvoirs mentaux (représentés par un rayon bleu d'énergie). Vous devrez, pour cela, faire jouer votre manche à balai de gauche à droite aussi vite que possible. Si vous avez ramassé les neuf pouvoirs mentaux pendant le jeu et si vous êtes assez rapide, il sera alors bien possible que vous gagniez.

Si vous gagnez cette bataille, Astaroth sera alors détruit et banni du Monde Éthéré pour toujours et la victoire sera la vôtre.

LES POUVOIRS MENTAUX

Pendant votre voyage à travers les catacombes, vous devrez trouver les neuf pouvoirs mentaux, ils sont contenus dans de grande pots et sont éparpillés dans les coins recueillis des niveaux.

Ils sont comme suit (de gauche à droite le long des coffrets affichés en haut du tableau de marques).



- 1) Ozymandias sans aucun pouvoir mental



2) Télékinésie Aptitude à déplacer des objets grâce à vos pouvoirs mentaux (utilisée pour déloger des objets du plafond). Quand ils sont activés, une main fantomatique apparaît sur l'écran, et pour déplacer l'objet, placez la main au-dessus de celui-ci et il tombera en dessous par terre.



3) Pyrotechnie Aptitude à créer la feu grâce à votre esprit. Est utilisée pour détruire la plupart des serviteurs d'Astaroth.



4) Télépathie Aptitude à lire les pensées d'autrui (ce que vous dit ou aller ensuite dans le jeu).



5) Changement de forme Aptitude à changer la forme physique d'un corps, dites cet exemple, d'un oiseau.



6) Lévitacion Aptitude à défier les lois de la gravité.



7) Transmigration Aptitude à déplacer son corps d'un endroit à un autre (sans marcher).



8) Cryokinésie Aptitude à geler des objets à l'aide de vos pouvoirs mentaux. Est utilisée pour détruire touches les créatures qui ne sont touchées par le feu.



9) Vision nocturne Aptitude à voir de nuit. Certaines pièces apparaîtront presque noires et c'est pour elles que vous aurez besoin de votre vision de nuit afin de voir les ennemis qui vous y attendent.



10) Méditation Relaxation de votre esprit et de votre corps qui vous permet de vous détendre.



CONTROLES

Contrôles au manche à balai seulement.

Elles sont comme suit:

- | | |
|--------------|---------------------------------------|
| Vers le haut | = Seulez |
| Vers le bas | = Esquivez |
| À gauche | = Déplacez-vous vers la gauche |
| À droite | = Déplacez-vous vers la droite |
| Feu | = Utilisez le pouvoir mental en cours |

Pour changer le pouvoir mental en cours, vous devez appuyer sur la barre d'espacement et ensuite déplacer le maucha à l'aide de la gauche/droite pour choisir le pouvoir que vous désirez à partir des dix coffrets affichés en haut du tableau de marque. Quand le pouvoir désiré est mis en relief, appuyez sur le bouton de la pour le sélectionner.

PENDANT LE JEU

Pour quitter le jeu en cours appuyez sur ESC.

- F1 = Sauvegarde
F2 = Musique et effets sonores
F3 = Effets sonores seulement

HELP (AU SECOURS) = Entrer l'écran d'option sauvegarde/charger

jeu

TABLEAU D'AFFICHAGE

Les sélecteurs du tableau d'affichage sont comme suit de gauche à droite :

1. Le rang de coffrets contenant les pouvoirs maux (choisissez en appuyant sur la barre d'espacement).

2. Pouvoir maudit — représenté comme un nouveau pourcentage. Si la cervelle pourrit complètement Ozymandias perdra alors une de ses deux vies.

3. Boussole Est — Ouest. Elle vous indique la distance à laquelle Ozymandias se trouve du centre des catacombes (dans la direction Est — Ouest).

4. L'indicateur de vies. Il vous dit combien il reste de vies à Ozymandias (représentée par des crochets).

5. Boussole Nord — Sud. Elle vous indique la distance à laquelle Ozymandias se trouve du centre des catacombes (dans la direction Nord — Sud).

6. Horloge. Elle indique le temps écoulé pendant le jeu.

LES SERVITEURS D'ASTAROTH

ANACONDAS

Ceux-ci n'ont pas besoin d'une longue description ou d'une longue explication, sachez seulement que leur venin est extrêmement dangereux pour la santé d'Ozymandias.

IMPALEES

Elles habitent dans des grottes, des cavernes et de semblables domaines souterrains. A cause de leur espace restreint il est difficile de les distinguer des stalactites qui pendent des grottes. Ils sont attirés par le bruit et la chaleur, et lorsqu'une créature se trouve sous eux, ils tombent dessus pour essayer de la tuer et de la dévorer.

BLUDGEON BEASTS (BETTS MATRAQUANTES)

Elles sont des descendantes des Impales mais ressemblent plus à de gros rochers qu'à des stalactites. Cependant elles se conduisent de la même façon que leur "cousins", en laissant tomber sur vous, vous tuant rien que par leur poids.

CHAUVES-SOURIS GEANTS

Les chauves-souris que l'on trouve dans le domaine d'Astaroth sont de la variété des vampires, elles descendent des pleurades ou piquent et vous attaquent avec férocité à l'aide de leurs griffes et de leurs redoutables dents.

SCORPIONS GEANTS

Les scorpions géants sont de violents prédateurs. Ils ont tendance à attaquer toutes les créatures qui les approchent. Ils attaquent en piquant de leur queue au poison extrêmement venimeux qui brûle atrocement au contact de la peau.

VERS GEANTS

Les vers géants passent leur temps à la recherche de nourriture. Ils attaquent en mordant et peuvent facilement être détruits par de fréquents coups sur le tête.



HARPIES

Les harpies ont la peau d'un vautour mais la poitrine d'une femme. Ce sont de voraces carnivores et d'ignobles créatures. Elles attaquent leurs ennemis avec leurs griffes de vautour au essai de leur déchirer la gorge.

AMES TORTUEES

C'est tout ce qu'il reste des précédents Intépedes aventureux qui cherchaient à détruire Astaroth. Ils prennent la forme d'une tête coupée de son corps ou d'un crâne pourrissant et attaquent en suçant les pouvoirs maux de leurs adversaires.



BEHOLDER

Ils apparaissent comme de géantes globes oculaires, ce sont surtout de pouvoir maudit et si Ozymandias entre en contact avec eux, il perd une grande de son énergie mentale.



ESPRITS DE FEU

Les esprits de feu sont terribles à voir et sont de féroces créatures. Ils mettent le feu à tout ce qu'ils touchent et causent d'importantes dégâts. Seules les glaces et l'eau peuvent les éteindre.



ESPRITS DE L'EAU

Ils consistent en un considérable volume d'eau (ou de liquide insipide). Ils attaquent en lançant des boules de glace sur leurs ennemis ou alors ils essaient de les noyer ou encore de les couler avec eux, se déformant ainsi.

LES GARDIENS DE L'AME D'ASTAROTH

SPHINX

Ces ignobles mutants ont la peau d'un grand lion et la poitrine d'une femme. Ils attaquent leur proie en vomissant sur elle les acides gastriques de leur estomac qui, comme un acide, la brûlent.





HYDRE A TROIS TETES

Ils appartiennent à la famille des dragons et en sont les membres les plus horribles. Ils ont le mal à l'état pur et essaient de détruire toute créature qui ose pénétrer dans leur domaine. La seule façon de les détruire est de détruire leurs trois têtes.

DEMON MARILITH

Ce sont des démons femelles ayant la forme d'une femme à plusieurs bras au dessus d'un corps de serpent. Elles ont six bras, tous capables d'utiliser une arme: celles qu'elles préfèrent étant les épées et les haches de guerre. Elles possèdent comme force d'attaque, le pouvoir mental de la pyrotechnie.



HACHES ET LANCES

Dans certaines pièces il y a des haches et des lances qui pendent des plafonds, et quand vous marchez dans ces pièces vous déclenchez un mécanisme qui les lâche et les fait tomber. Si Ozymandias n'est pas assez rapide, ces armes tomberont et l'empêcheront.

GARGOUILLES

Ces abominations de pierre se trouvent aux plafonds de certaines pièces. Quand elles sentent une présence humaine elles lâchent de leur bouche une abominable sécrétion sur leur victime.

GOUTTELETTES D'ACIDE

Celles-ci aussi tombent des plafonds et sont extrêmement corrosives.

GENÉRIQUE

Jeu écrit et conçu par Mark Dawson

Principales infographies par Pete Lyon avec des graphismes additionnels de Lloyd Baker

Musique et effets sonores par Jochen Hippel de Thalion Software

Programme produit par Paul Chamberlain

Illustration Asteroth par Steve Weston

Diagrammes par Nick Davies

Récit par Steve Cooke

Conception et progiciel par Sandra Cousins

© 1989 Hewson Consultants Ltd.

Ce programme et ses données sont protégés par les droits d'auteur et ne doivent être reproduits, en partie ou en intégralité, de quelque façon que ce soit, sans la permission écrite de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. Nous n'acceptons aucune responsabilité en cas d'erreurs.

Notre politique générale est celle d'un progrès constant. Nous nous réservons donc le droit de modifier tout produit sans notification préalable.

Hewson Consultants Ltd., 568 Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire, OX14 4RX

OBSTACLES ET PIEGES

Tout au long du chemin, Asteroth a laissé plusieurs pièges et obstacles afin de garder les intrus hors de sa ténacité.

Ces obstacles et pièges sont

MURS DE GLACE

Ils sont infranchissables sauf si Ozymandias possède le pouvoir mental pyrotechnique dont il peut alors se servir pour les faire fondre.

MURS DE PIERRE

Ils sont impénétrables sauf si Ozymandias possède le pouvoir mental du changement de forme qui lui permettrait alors de les survoler.

Astaroth The Angel of Death

Von Mark Dawson

LADIANWEISUNGEN

ATARI ST

Computer der Serien 520 ST oder 1040 ST mit Diskettenlaufwerk, wenn nötig. Es wird empfohlen, daß Sie zuvor alle Hardware-Anschlüsse von Ihrem Computer entfernen. Die Diskette A in das Laufwerk einschieben und den RESET-Knopf drücken. Bei Erscheinen des entsprechenden Bildschirmbefehls die Diskette B einschieben und die LEERTASTE drücken. Das Spiel benötigt einige Sekunden zum Laden.

ANMERKUNG: Belassen Sie die Diskette B während des Spiels im Laufwerk.

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 und A2000. Es wird empfohlen, daß Sie zuvor alle Hardware-Anschlüsse von Ihrem Computer entfernen. Falls angefordert, die Kickstart-Diskette einschieben. Schieben Sie die Spieldiskette ins Laufwerk ein. Das Spiel benötigt einige Sekunden zum Laden.

ANMERKUNG: Belassen Sie während des Spiels die Spieldiskette im Laufwerk.

ZEIT DES SPIELS

Zeit des Spiels ist es, durch die Katakomben im Reich Astaroths zu reisen, bis Sie in die allerletzten Auseinandersetzung gegen die Frau selbst einleiten.

Astaroth können Sie nie zerstören, wenn Sie alle neun 'Geisteskräfte' eingesammelt haben, die sich in den Katakomben befinden. Auf ihrem Weg müssen Sie diese Kräfte gegen die Dämonen Astaroth und ihre drei 'Wächter der Seele' anwenden, welche die Form eines Sphinx, einer dreiköpfigen Hydra und eines Merald-Dämonen annehmen (letzterer ist eine Kreatur mit vielen Armen, die halb Mensch und halb Schlange ist). Nur, wenn Sie diese Kreaturen zuvor besiegt, werden Sie genügend Kräfte haben, die Kammer Astaroths zu betreten und das Spiel erfolgreich zu beenden.

Nachdem Sie sich Ihren Weg durch die Katakomben gebahnt haben, können Sie die Kammer Astaroths betreten, um zu letzten 'Schlacht der Gedanken' anzutreten. In dieser Schlacht kommt es für Sie darauf an, die Geisteskräfte von Astaroth zu bekämpfen (die als rote Energiestrahlen erscheinen), indem Sie alle ihre eigenen Geisteskräfte benutzen (blasse Energiestrahlen). Dazu müssen Sie ihren Joystick so schnell wie möglich zwischen links und rechts hin- und herbewegen. Nur, wenn Sie alle neun Geisteskräfte eingesammelt haben und schnell genug sind, haben Sie eine Chance zu gewinnen. Gewonnen Sie diese Schlacht, wird Astaroth zerstört und auf ewig in die Elfberebene verbannt, und der Sieg gehört Ihnen.

DIE GEISTESKRÄFTE

Auf ihrem Weg durch die Katakomben finden Sie neun Geisteskräfte, die sich unter großen Glasglocken und über die Levels verstreut befinden.

Diese sind wie folgt (die Kartchen von links nach rechts am oberen Ende der Pentakarte):



1) Ozymandias ohne Geisteskräfte



2) Telekinese: Die Fähigkeit, Objekte mit Ihren Gedanken zu bewegen (am Objekt von der Decke losreißen). Auf dem Bildschirm erscheint eine Geisterhand, um das Objekt zu bewegen. Platzieren Sie die Hand über dem Objekt, wonach es auf den Boden fallen wird.



3) Pyrokinese: Ihre Gedanken lösen ein Feuer aus. Wird zur Vernichtung der meisten Dämonen Astaroths benutzt.



4) Telepathie: Die Fähigkeit, die Gedanken anderer zu lesen (wie Ihnen sagt, wohin Sie als Nächstes im Spiel gehen müssen).



5) Form wechseln: Die Fähigkeit, die physikalische Form des Körpers zu ändern, in diesem Falle zu einem Vogel.



6) Schweben: Die Fähigkeit, das Gesetz der Schwerkraft zuheben.



7) Wanderung: Die Fähigkeit, Ihren Körper von einem Ort zum anderen zu bewegen (ohne dabei die Füße zu benutzen).



8) Cryokinese: Die Fähigkeit, Objekte mit Gedankenkraft einzufrieren. Wird zur Zerstörung der Kreaturen benutzt, denen Feuer nichts anmacht.



9) Nachtsicht: Die Fähigkeit, im Dunklen zu sehen. Einige Räume erscheinen fast geschwärzt, und für diese wird die Nachtsicht benötigt, damit Sie Ihre Feinde dann rechtzeitig erkennen können.



10) Meditation: Dient zur Entspannung Ihres Geistes und Ihres Körpers.

STEUERUNG

Die Steuerungen erfolgen nur über einen Joystick.

Diese sind wie folgt:

- Hoch = Springen
- Runter = Ducken
- Links = Nach links bewegen
- Rechts = Nach rechts bewegen
- Feuer = Gegenwärtige Gesteskraft anwenden

Zum Ändern Ihrer gegenwärtigen Gesteskraft müssen Sie die **LEERTASTE** drücken und den Joystick nach links oder rechts bewegen, um die von Ihnen gewünschte Gesteskraft von der zehn Kästchen auf der Punktanzeige zu wählen. Wenn die gewünschte Kraft hervorgehoben wird, müssen Sie **FEUER** drücken, um diese zu wählen.

IM SPIEL

Zum abbrechen eines Spiels **ESC** drücken

- F1 = Saund aus
- F2 = Musik und Soundeffekte
- F3 = Nur Soundeffekte

HELP = Optionenbildschirm zum Speichern oder Laden eines Spiels (Save/Load)

Auf dem Optionenbildschirm:

- S = Gerade gespieltes Spiel speichern
- L = Laden eines bereits gespeicherten Spiels
- R = Zum gerade gespielten Spiel zurückkehren

SPIELANZEIGEN

Die Anzeigen von links nach rechts sind wie folgt:

- Die Reihe der Kästchen für die Gesteskraft wird durch Drücken der **LEERTASTE** gewählt.
- Gedankenkraft – anzeigt als abnehmendes Gehen. Wenn das Gehen vollständig verschwunden ist, hat Ozymandras eines seiner Leben verloren.
- Ost-West Kompaß. Zeigt an, wie weit Ozymandras vom Zentrum der Katakomben entfernt ist (im Ost-West Richtung).
- Lebensanzeige. Wieviele Leben Ozymandras hat (im Kreuzförmig).
- Nord-Süd Kompaß. Zeigt an, wie weit Ozymandras vom Zentrum der Katakomben entfernt ist (im Nord-Süd Richtung).
- Uhr. Wieviel Spielzeit bereits vergangen ist.

ASTAROTHS DIENER

ANAKONDAS

Diese benötigen keine weitere Beschreibung. Es sei nur gesagt, daß ihr Gift der Gesundheit Ozymandras abträglich ist.

IMPALERS

Bewohner von Höhlen und ähnlicher unterirdischer Wohnstätten. Durch ihr steinernes Äußeres lassen sie sich kaum von Stalaktiten an Höhlendecken unterscheiden. Werden von Hitze und Geräuschen angezogen, und wenn sich eine lebendige Kreatur dankt unter ihnen befindet, fallen sie besessen und versuchen, diese zu verschlingen.



BLUDGEON-BESTIEN

Diese Kreaturen stammen von den "Impalers" ab, ahnen jedoch mehr einem Pelaktotz als Stalaktiten. Verhalten sich ähnlich wie ihre Verwandten und fatten herab, um jemanden durch ihr einfaches Gewicht zu Tode zu knuppeln.



RIESENFLEDERMÄUSE

Die Fledermause in Astaroths Reich gehören der Gattung der Vampire an. Sie stechen von den Decken herab und greifen wie wild mit ihren Klauen und gefürhteten Zähnen an.

RIESENKORPIONE

Riesenskorpione sind bösewichtige Jäger. Sie greifen alles an, was sich ihnen nähert, indem sie mit ihrem Schwanz ein Gift abfeuern, das bei Kontakt mit der Haut intensive Verbrennungen verursacht.

RIESENWÜRMER

Riesenkörner sind ihr gesamtes Leben damit beschäftigt, Futter zu suchen. Sie beißen und können nur mit mehreren Schlägen auf den Kopf vernichtet werden.



HARPYIE

Harpyien haben den Unterkörper eines Weibes und den Oberkörper einer Frau. Dies sind unersättliche Fleischfresser und gefährliche Kreaturen. Eine Harpyie greift mit ihren Gierkrallen an und versucht, die Kehle ihrer Gegner aufzureißen.

GEFÖRTE SIELEN

Dies ist alles, was von ehemals furchtlosen Abenteurern übrigbleibt, die ebenfalls versuchten, Astaroth zu zerstören. Sie nehmen die Form abgestorbener Körper oder eines verwesenen Schädels an und saugen die Gedankenkraft ab.



BETRACHTER

Riesige angeschwollene Augäpfel, die sich von Gedankenkraft ernähren. Sollen diese mit Ozymandras in Berührung kommen, wird ihm ein großer Teil seiner Gedankenkraft entzogen.



FEUERELEMENTE

Diese grimmigen Kreaturen sehen brennend aus und stecken alles brennbare Material durch Berührung in Brand. Die besten Gegenmittel sind Wasser und Eis.



WASSERELEMENTE

Diese Kreaturen bestehen aus einer beachtlichen Wassermenge (oder einer anderen Flüssigkeit). Feuern mit Erbsen gegen ihre Gegner oder versuchen, jemanden zu ertränken, indem sie sich auf ihn stürzen und selber dabei zugrunde gehen.

ASTARDTHS WÄCHTER DER SEELE

SPHINX

Diese verwerthen Mutanten besitzen den Unterkörper eines riesigen Löwen und den Oberkörper einer Frau. Bei einem Angriff versuchen sie, ihre Opfer mit Eibrochemie zu bedecken, während die Säuren der Verdauungssäure diese zerstören.



DREIKÖPFIGE HYDRA

Die grauenesiegelehten Mitglieder der Drachengattung sind bierartig und versuchen, jede Kreatur zu vernichten, die in ihr Reich eindringt. Können nur überwunden werden, wenn Sie alle drei Köpfe abschlagen.



MARILITH:DÄMON

Dies sind Damen mit dem Oberkörper einer Frau auf dem Unterkörper eines Schlangens. Ihre sechs Arme können sie als Waffen benutzen, wobei die beliebtesten Schwere und Streitwaffen sind. Besitzen ebenfalls die Geisteskräfte die Feuer als Angriffswaffe benutzt.



HINDERNISSE UND FALLEN

Astardth hat auf dem Weg verschiedene Fallen und Hindernisse hinterlassen, um unerwünschte Besucher von ihrer Höhle fernzuhalten.

Diese sind:

EISMAUERN

Unpassierbar, es sei denn, Ozymandias besitzt die Feuer Geisteskräfte, mit deren Hilfe er diese niederschmelzen kann.

STEINMAUERN

Unüberwindbar, es sei denn, Ozymandias besitzt die Geisteskräfte zum Ändern seiner Körperform. Die er ihm erlaubt, über die Mauer hinwegzufliegen.

ÄXTE UND SPEERE

In einigen Räumen hängen Äxte und Speere an den Decken. Wenn Sie einen solchen Raum betreten und auf einen Auslöser treten, fallen diese herab. Ist Ozymandias nicht flink genug, wird er von diesen aufgespießt.

WASSERSPEIER

Diese Scheussale aus Stein hängen an den Decken bestimmter Räume. Wenn sie die Anwesenheit eines Menschen fühlen, spucken sie mit einer absehbaren Rüstigkeit auf das unter ihnen befindliche Opfer.

SAURETROPFEN

Fallen von den Decken herab und sind von großer störender Schärfe.

ANERKENNUNGEN

Mark Dawson schrieb das Programm und entwarf die Design.

Die Hauptgrafiken wurden von Pete Lyon entworfen. Zusätzliche Grafiken stammen von Lloyd Baker.

Musik und Soundeffekte von Jochen Hippel aus Thulen Software.

Produktion des Programms von Paul Chamberlain.

Astardth-Illustrationen von Steve Weston.

Grafische Darstellungen von Nick Davies.

Geschichte von Steve Cooke.

Konzeptdesign und Verpackung von Sandra Cousins.

© 1989 Hewson Consultants Ltd.

Das Programm und die Daten sind urheberrechtlich geschützt und dürfen ohne die schriftliche Genehmigung von Hewson Consultants Ltd. weder in Teilen noch als Ganzes, in welcher Form auch immer, kopiert werden. Alle Rechte vorbehalten. Es wird keine Haftung für etwaige Fehler übernommen.

Unsere Firmenpolitik besteht in der ständigen Verbesserung unserer Produkte. Daher behalten wir uns vor, Produkte ohne weitere Mitteilung zu modifizieren.

Hewson Consultants Ltd., 568 Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire, OX14 4RX.